

Aleksi Salminen

LYHYTELOKUVAN TEKEMINEN
CASE: WHERE THE DEAD CRAWL

Viestinnän koulutusohjelma
Vuorovaikutteinen media
2010

LYHYTELOKUVAN TEKEMINEN

Salminen, Aleksi
Satakunnan ammattikorkeakoulu
Viestinnän koulutusohjelma
Joulukuu 2010
Ohjaaja: Tornivuori, Mikko
Sivumäärä: 29
Liitteitä: 0

Asiasanat: elokuva, elokuvaohjaus, editointi, tuottaminen

Tässä opinnäytetyössä tutkin lyhytelokuvaprojektin eri vaiheita. Keskityn pääasiassa tehtäviin, jotka kuuluivat minulle toteuttaessani omaa lyhytelokuvaani, kuten ohjaus, tuotanto ja leikkaus. Kyseessä on elokuvatrailerin muotoon leikattu kauhuelokuva, joka ammentaa inspiraationsa pääasiassa eksploitaatioelokuvista.

Tarkoituksena on heijastaa lähdemateriaalin teoriaa oman tuotantoni käytännön tehtäviin ja kertoa yleisesti tärkeimmistä työrooleista lyhytelokuvan teossa.

MAKING A SHORT FILM

Salminen, Aleksi

Satakunnan ammattikorkeakoulu, Satakunta University of Applied Sciences

Degree programme in media and communication

December 2010

Supervisor: Tornivuori, Mikko

Number of pages: 29

Appendices: 0

Keywords: film, film directing, editing, producing

In this thesis I am going to examine different stages of a short film project. I concentrate primarily to my own tasks in my short film. These tasks include directing, producing and editing. The short film is made to look like a horror film trailer, which main influences are from exploitation films.

My purpose is to reflect the theoretical parts of the source material to my own experiences of practice in making my own short film. I also write about the most essential tasks when making a short film.

SISÄLLYS

1	JOHDANTO.....	5
2	TYYLILAJI.....	6
2.1	B-luokan- ja roskaelokuvien historiaa	6
2.2	Pala kauhuelokuvien historiasta ja zombien tulo valkokankaalle	7
3	KÄSIKIRJOITTAMINEN	9
3.1	Käsikirjoitus.....	9
3.2	Kuvakäsikirjoitus	9
4	TUOTANTO	12
4.1	Tuottaja	12
4.2	Rahoitus	13
4.3	Budjetointi	14
5	OHJAUS.....	14
5.1	Elokuvan ohjaaja – kuka hän on?	14
5.2	Ohjaajan tehtävät esituotannossa	15
5.3	Ohjaajan tehtävät kuvauksissa	16
5.4	Ohjaajan tehtävät jälkituotannossa	18
5.5	Näyttelijöiden ohjaaminen kuvauksissa.....	18
5.6	Työskentelytavat näyttelijöiden kanssa	20
5.7	Ohjaajan identiteetti	21
6	ESTETIIKKA.....	22
6.1	Visuaalinen estetiikka	22
6.2	Sisällöllinen estetiikka	24
7	LEIKKAUS	24
7.1	Leikkaaja	24
7.2	Leikkausprosessi	25
8	LOPUKSI	28
	LÄHTEET	29

1 JOHDANTO

Tässä tutkielmassa käsittelen kesällä 2010 tekemääni lyhytelokuvaa *Where the dead crawl*. Keskityn avaamaan niitä työryhmän rooleja, joita itse pääasiassa tein. Esimerkiksi kuvaajan tehtävän olen jättänyt tarkoituksella pois, koska en kuvannut itse elokuvaani. Esittelen myös joitakin tehtäviäni vain hyvin pintapuolisesti, sillä osa niistä ansaitsisi täysin oman tutkielmansa, kuten esimerkiksi elokuvamusiikki, maskeeraus ja lavastaminen.

Kerron lyhyesti myös kauhuelokuvan historiasta, keskittyen kuitenkin vain pääasiassa niihin kauhun alatyyleihin joiden koen siivuttavan elokuvaani ja joista pääasiassa olen vaikutteeni saanut. Koen kuitenkin tärkeäksi avata lievästi kauhuelokuvan juuria, jotta tämän tutkielman lukijalle tulee ymmärtämys siitä, mistä kauhu on löytänyt tiensä elokuviin. B-luokan elokuvat ja roskaelokuvat ovat kuitenkin olleet myös suuria innoittajia tehdessäni elokuvaani ja niiden antamat vaikutteet toivat komiikan puolia teokseeni.

*Where the dead crawl*in piti alunperin olla perinteinen noin puolen tunnin lyhytelokuva. Aloin kuitenkin epäilemään resurssijani ja kykyjäni tuottaa näin pitkää teosta ja samalla säilyttää dynamiikan. Yksi päämääristäni oli viihdyttää elokuvan katsojaa, enkä tahtonut pitkästytää kohtauksilla, joissa amatöörinäyttelijät eivät välttämättä suoriudu kovinkaan hyvin. Aloin miettiä elokuvan lajityyppiä ja päädyin kauhu/eksploitaatioelokuvaan, sillä tälle genrelle oli tyypillistä, että näyttelijät ovat amatöörejä ja tuotanto on halpaa. Tavallaan projektilla oli myös lupa epäonnistua, sillä se olisi silti istunut lajityyppiinsä.

Elokuvaprojektin graafikko Eero Sundvall ehdotti minulle, että tekisin elokuvasta trailerin. Tämä istui mainiosti suunnitelmiini, sillä alunperin kauhuelokuvat, jotka innoittivat minua, omaavat perinteisesti trailerin vahvoilla maneeereilla.

Aluksi tahdoin tehdä kolmen trailerin sarjan, joiden välillä olisi tekaistuja mainoksia. Tämän idean kuitenkin hylkäsin, sillä totesin resurssien olevan riittämättömät. Jotta elokuvatraileriin tulisi lajityypin vaatimaa räväkkyyttä ja yliampuvuutta, päätin

yhdistää kahta eri synopsista, jotka kirjoitin trailerisarjaa varten. Tästä syntyi idea yhdistää klassinen zombie –elokuva tyypilliseen 70-luvun kauhun elementtiin, jossa syrjäseudun kieroutuneet asukit ahdistelevat kaupunkilaisia.

Where the dead crawl oli minulle ensimmäinen oma suurehkompi tuotanto. Debytoin ohjaajana ja toteteutin minulle muita uusia työnsarkoja. Käytin myös ennalta osittain vieraita ohjelmistoja tai ohjelmia, joista minulla oli vain vähän kokemusta. Osittain tuttu ohjelma, jota käytin leikkauksessa oli Final Cut Pro. Tämä tuotti minulle osittain haasteita, sillä jouduin omaksumaan ohjelmistojen ominaisuudet samalla kun tein elokuvaa. Jälkituotantoon uusia sävyjä toi työskentely elokuvan kuvaajan Jaakko Rinteen kanssa. Värimäärittely ja digitaaliset erikoistehosteet olivat hänen työjälkeään.

Toivon tämän tutkielman antavan tietoa itsenäisen lyhytelokuvan tuotannon eri vaiheista ja inspiroivan muita aloittelevia elokuvantekijöitä projekteissaan.

2 TYYLILAJI

2.1 B-luokan- ja roskaelokuvien historiaa

B-luokan elokuvat juontavat juurensa 1930-luvun Hollywoodiin, jolloin elokuvateattereissa näytettiin kaksi filmiä yhden hinnalla. Katsojia kerätäkseen teatterit näyttivät ensiksi katsojille filmin, jonka tekijät ja näyttelijät olivat tunnettuja eli niin sanottu a-filmi. Jotta kasvava filmitarve pystyttiin täyttämään, katsojille näytettiin myös toinen filmi, jonka ohjaaja ja näyttelijät olivat tuntemattomia. Tästä siis nimitys b-filmi. (Hokkanen & Virolainen 1990, 7).

Roskaelokuvien määritelmän voisi tiivistää, että kun elokuva on riittävän huonosti tehty, estetiikan lait kääntyvät pääläelleen. Näin filmistä saattaa muodostua kulttielokuva. Roskaelokuvat voivat olla useampiakin eri genrejä, kuten usein kauhuelokuvia (alalajina usein splatter) tai dokumentteja (alalajina usein mondo) ja usein kaikki nämä pelaavat enemmän tai vähemmän eksploraation elementeillä.

Roskaelokuvat ovat usein absurdeja ja koomisia, sekä elokuvien juoni ja tapahtumat saattavat olla äärimmäisen epäloogisia. Roskaelokuva onkin siis oikeastaan erillinen tyyllilaji b-elokuvaan nähden. (Hokkanen & Virolainen 1990, 7-8).

Useimmiten roska- ja b-elokuvissa näyttelijät ovat amatöörejä. Elokuvan taustajoukot ja työryhmä saattavat jopa itse ottaa rooleja elokuvasta, säästääkseen äärimmäisen pienestä budjetista. (Newman 1988, 1-2).

1960-luvulla Andy Warhol argumentoi kriitikkojaan vastaan, että hänen taiteensa onkin roskaa, koska sen oli tarkoituskin olla. Hänen mielestään taide oli peruslähtökohdiltaan hyödytöntä eli roskaa. Tämä kitsiä kumartava ajattelutapa antoi luvan nauttia roskataiteesta ilman, että henkilö omaisi kehnot laatustandardit ja huonon maun. Jotkut jopa pitävätkin kauhua kitsinä. (Newman 1988, 127).

2.2 Pala kauhuelokuvien historiasta ja zombien tulo valkokankaalle

Kauhu on ollut elokuvissa läsnä elokuvan alkutaipaleilta lähtien. Kauhu tuli mukaan elokuvaan osittain fantasiaelokuvien kautta. Ranskalaisen elokuvantekijän Georges Méliésin varhaisissa tuotoksissa esiintyi kauhusta tuttuja hahmoja, kuten paholaisia, hirviöitä, noitua ja taikureita. Méliésin elokuvat eivät kuitenkaan olleet kauhua, mutta hänen ja muutamien muiden ranskalaisten ohjaajien fantasiaelokuvat ovat toimineet innoittajina kauhuelokuville. Varhaisen kauhufantasian uranuurtaja oli Maurice Tourneurin vuonna 1912 ohjaama filmatisointi Edgar Allan Poen teoksesta ”Tohtori Tervan ja professori Höyhenen menetelmä”. (Alanen & Alanen 1985, 23).

Euroopan tuottaessa monia kauhun varhaisia mestariteoksia, klassisen kauhun kultakausi alkoi 1930-luvulla Yhdysvalloissa. Suuret kauhuikonit kuten Dracula ja Frankenstein filmatisoitiin Yhdysvaltojen toimesta 1930-luvulla. 1930-luvun Yhdysvalloissa saivat syntynsä myös kauhuklassikot White Zombie ja Murders in the Rue Morgue. (Alanen & Alanen 1985, 45-52).

Elävien kuolleiden esiintymisen merkittävin käänne oli ehkäpä George A. Romeron esikoistyö Night of the Living Dead (1968). Night of the Living Dead sisälsi

yllättävän paljon visualisoitua väkivaltaa aikaansa nähden. Myös Romeron kanssa työskennellyt Tom Savini oli tärkeässä asemassa luodessaan erikoistehosteita moniin kauhuelokuvaan. Romero nostatti zombiekuumetta 70-luvulla varsinkin Italiassa, jossa kulttiasemaan teoksillaan nousi Lucio Fulci. Fulcin *Zombie Flesh Eaters* (1979) on yksi kulttiaseman saavuttaneista zombieteoksista. (Alanen & Alanen 1985, 129-132).

Kauhuelokuvissa on usein käytetty tapahtumapaikkana rauhallisia pikkukaupunkeja ja lähiöitä. Suurkaupunkiin kauhu ei harvemmin ole istunut, sillä väkivalta on niiden rakenteellinen ja yllätyksettömpi piirre. 70-luvun kauhuelokuvien leimalliseksi teemaksi on muodostunut sivistyksen ulkopuolella olevat rapistuneet ympäristöt ja niiden suljetussa sukukehässä lisääntyneet asukit. Näissä elokuvissa konfliktina on usein molemmin puolinen vainoharha. Urbanit ihmiset kokevat huonoa omaatuntoa ja syrjäytyneet syvää katkeruutta. Tämän lajityypin merkkiteoksiksi voidaan katsoa esimerkiksi Tobe Hooperin *The Texas Chainsaw Massacre* (1974) ja Wes Cravenin *The Hills Have Eyes* (1977). Tobe Hooperin kauhun hengenheimolaiseksi voidaan katsoa myös *Deliverance* (1972) eli Syvä joki. (Alanen & Alanen 1985, 143-146).

1970-luvun kauhuelokuvat ovat olleet minulle suurimpia innoittajia tehdessäni *Where the dead crawl*. Pidin varsinkin tuon aikakauden elokuvien rosoisesta ilmeestä, joka syntyi pääasiassa niiden kuluneista filminauhoista, jotka kiersivät teatterista toiseen. Tahdoin saman ilmeen myös omaan elokuvaani eräänlaisena kunnianosoituksena rosoisuuden kauneudesta.

Tahdoin käyttää paljon lajityypin kliseitä kääntämällä kauhun eräänlaiseksi komiikaksi, kuitenkin säilyttäen kunnioituksen elokuvan esikuvia kohtaan. Toisaalta oman käsitykseni perusteella kauhua ei koskaan ole tehty kovinkaan vakavalla asenteella. Varsinkin niin kutsutut splatter kauhuelokuvat omasivat usein mustan huumorin lähtökohtanaan.

3 KÄSIKIRJOITTAMINEN

3.1 Käsikirjoitus

Käsikirjoitus on elokuvan pohjustus ja suunnitelma. Käsikirjoitus sisältää niin dialogin, hahmojen liikkeitä kuin ympäristön kuvailunkin. Hyvän elokuvan perustana onkin usein hyvä käsikirjoitus. Sillä ei ole välttämättä merkitystä omaako elokuva suuren budjetin, taitavat näyttelijät tai kuinka paljon erikoistehosteita käytetään, jos tarina ei ole uskottava ja dynaaminen. Käsikirjoituksen tekoon on kolme tietä. Joko kirjoitat sen itse, käytät toisen kirjoittamaa tai palkkaat henkilön kirjoittamaan sen sinulle. (Tomaric 2008, 3).

Käsikirjoitusta tehtäessä on syytä miettiä omia päämääriään. Onko päämääränä tehdä taidetta ja toteuttaa omia visioita, vai onko elokuvan tarkoitus tehdä rahaa? Elokuvan tarkoitus voi myös olla oppiminen ja itsensä kehittäminen. (Tomaric 2008, 4).

Käsikirjoittamisessa helpottavaa on ammentaa sen aiheet oikeasta elämästä ja koetuista asioista. Oma ja muiden elämä on yksi oivallinen inspiraation lähde. Miettiessä käsikirjoitusta, omia ideoita on syytä koota paperille, jotta voi kartoittaa omaa edistymistään kirjoittamisessa. (Tomaric 2008, 5-6).

Kehittäessä tarinaa on mietittävä kohderyhmää. Ehkä tärkein elementti käsikirjoituksessa on tarinan ytimen löytäminen eli tarinan tiivistäminen premissiin. Tämän jälkeen on helpompaa puuttua tarinan draamaan. (Tomaric 2008, 10).

Käsikirjoittaessani *Where the dead crawl*ia, tein yhteensä kuusi eri versiota käsikirjoituksesta. Kierrätin käsikirjoitusta työryhmän jäsenillä ja pyysin heitä antamaan palautetta jokaisesta versiosta.

3.2 Kuvakäsikirjoitus

Kuvakäsikirjoituksen tarkoitus on visualisoida etukäteen kaikki toiminta, mikä tapahtuu elokuvan käsikirjoituksessa. Kun otoksia suunnittelee etukäteen

kuvakäsikirjoituksen avulla, työryhmä kykenee paremmin valmistautumaan ja ymmärtämään kuvausten tapahtumat. Kuvakäsikirjoitukseen ei kuitenkaan ole syytä luottaa liiaksi, sillä kuvauspaikoilla muutokset ovat usein mahdollisia. Kuvakäsikirjoituksen on siis hyvä omata joustavuutta. (Tomaric 2008, 229-230).

Kuvakäsikirjoituksessa kuvakulman valinta on yksi merkittävimmistä valinnoista kameran sijoituksen kannalta. Kuvakulmaa voi vaihtaa tiheästi hahmosta toiseen, suosien enemmän tiettyä hahmoa tai pitää yllä neutraalin otteen. (Katz 2004, 4).

Tehdessä kuvakäsikirjoitusta on kuvakulmien valinnan jälkeen syytä päättää kuvakoot. Kameran liikkeet ovat myös syytä hahmotella kuvakäsikirjoitukseen ”kolmiulotteisilla” nuolilla. Jokaiseen kuvakäsikirjoituksen kuvaan on myös kirjoitettava kuvaus siitä, mitä kohtauksessa tapahtuu. (Tomaric 2008, 231).

Tein *Where the dead crawl*in kuvakäsikirjoituksen pääasiassa valokuvista. Muokkasin kuvia myös äärimmäisen vaatimattomasti. En tehnyt tarkkaa kuvakäsikirjoitusta, koska tahdoin jättää improvisoiduille kohtauksille varaa. Kuvakäsikirjoituksen luomiseen käytin osittain CeltX –nimistä ohjelmaa.



Kuva 1: Kaksi eri kuvaa Where the dead crawlin kuvakäsikirjoituksesta.



Kuva 2: Varsinaisen toteutuksen jälki Where the dead crawlista.

4 TUOTANTO

4.1 Tuottaja

Monilla on harhakäsityksiä siitä, minkälainen henkilö elokuvan tuottaja on. Tuottajan työnkuva vaihtelee kuitenkin projektikohtaisesti, joten osat syistä tuottajan roolin epäselvyydestä selittyyne tällä. Tuottajan työtehtävät voitaisiin tiivistää asioihin,

kuten luovien ja taloudellisten asioiden järjestely. Tärkeimpänä elementtinä tuottajan käsittelyssä on kuitenkin raha. Tuottaja on vastuussa rahoituksesta, budjetoinnista ja sen ohjaamisesta sijoittajille. Tuottajan haaste onkin usein tasapainon säilyttäminen käsikirjoituksen ja budjetin välillä. (Irving & Rea 2006, 22-23).

Itselleni tuottajan tehtävät olivat välttämätön paha. Koska elokuvaprojektin langat olivat pitkälti minun käsissäni, oli myös tuottaminen täysin vastuullani. En koskaan kuitenkaan nauttinut tuottamisesta ja koin sen tuovan huomattavan määrän stressiä, joka taas heijastui muuhun työhön.

4.2 Rahoitus

Rahoituksen hankkiminen on usein haastavaa. Tuottajan on löydettävä keinot houkutella rahoittajia ja saada heidät kiinnostumaan projektista ja myös uskomaan siihen. Rahoituksen onnistuneeseen keräämiseen ei ole mitään salaista konstia ja usein tuottaja saakin varautua useisiin torjuntoihin rahoittajilta. Tuottajan on myös varauduttava kohtaamaan monia takaiskuja rahoitusta järjestäessä ja oikeastaan myös koko projektin aikana. (Irving & Rea 2006, 31-32).

Usein todennäköisimmät rahoittajat voidaan jakaa julkisiin rahoittajiin, yksityisiin sijoittajiin ja pankista lainaamiseen. Toisinaan elokuvia on rahoitettu myös lahjoituksilla, mutta usein näissä tapauksissa lahjoittajilla on kuitenkin oma hyötyminen mielessä, joka on usein toivomus siitä, että esimerkiksi lahjoittajan ollessa yritys, elokuvaan tahdotaan tuotesijoittelua. Sijoittajana voi myös olla tuottaja itse, sillä varsinkin usein pienemmissä tuotannoissa tekijät itse rahoittavat elokuvaprojektinsa. On hyvä pitää mielessä, että vaikka käyttääkin omia säästöjään, se on sijoitus tulevaisuuteen. (Irving & Rea 2006, 33).

Where the dead crawl oli täysin itsenäisesti rahoitettu produktio, joten kaikki raha mitä elokuvaan kului meni omasta kukkarostani. Elokuva tehtiin pääasiassa talkootyöllä ja varsinaiset kulut menivät pääasiassa maskeeraukseen, puvustamiseen, lavastamiseen ja työryhmän ruokkimiseen.

4.3 Budjetointi

Budjetointia laatiessa, budjetoinnin voi jakaa useimmiten kahdenlaisiin kuluihin. Ensimmäiseen ryhmään kuuluu työryhmäläisten palkkaus. Toiseen ryhmään kuuluvat kaikki tuotantokulut, jälkituotantokulut ja kaikki muut kulut. Ja yksinkertaisesti näiden kahden alueen kulut yhdistettäessä meillä on käsissämme elokuvan budjetti. (Honthaner 2001, 32).

Budjetoitaessa elokuvaprojektia on hyvä pitää mielessä, ettei kaikkia rahoja kannatta välttämättä käyttää yhteen elokuvaan. On ymmärrettävä mihin osa-alueisiin on järkevintä sijoittaa kunkin elokuvaprojektin kannalta. Elokuvan kohtausten hintaa mietessä on tehtävä päätöksiä ja mahdollisia leikkauksia, esimerkiksi onko tietty kohtaus sen viemän rahamäärän arvoinen? Tässä kysymyksessä budjetointi usein on törmäyskurssilla taiteellisen vapauden kanssa. Budjetoointia tehtäessä on hyvä muistaa, että käyttää rahaa vain sen määrän mitä tarvitsee. (Irving & Rea 2006, 67).

5 OHJAUS

5.1 Elokuvan ohjaaja – kuka hän on?

Elokuvan ohjaaja on henkilö, joka johtaa kerrontaa elokuvassa. Hän tutkii käsikirjoituksen, jonka pohjalta hän luo mieleensä konseptin siitä, miltä elokuva tulee näyttämään, kuulostamaan ja tuntumaan. Ohjaaja antaa elokuvalla sen tyylin ja sävyn.

Ohjaaja purkaa näkemyksensä työryhmälle ja ohjastaa heitä visionsa mukaisesti käyttämään taiteellisia ja teknisiä kykyjään. Ohjaajan on johdettava työryhmää määrätietoisesti ja johdonmukaisesti, jotta työryhmä on selvillä rooleistaan prosessissa.

Ohjaaja on koordinaattori kaikkien eri osapuolten välillä. Hän hallinnoi teknisiä ja taiteellisia osajia ja kommunikoi tuotantopuolen kanssa. Ohjaaja on läsnä niin esituotannossa kuin jälkituotannossakin.

Ohjaaja ei kuitenkaan saa olla diktaattori, vaan hänen on sallittava eri osapuolten tuoda jotain omaansa elokuvaan kykyjensä kautta. (Tomaric 2008, 226).

Tehdessäni elokuvaani *Where the dead crawl*, pyrin toimimaan johdonmukaisena johtajana. Työryhmän jäsenillä oli muutamia ideoita, ja otin ne vastaan sekä solvelsin niitä parhaani mukaan tehdessäni elokuvaa.

5.2 Ohjaajan tehtävät esituotannossa

Ohjaajalle on äärimmäisen tärkeää tutustua käsikirjoitukseen ja omaksua sen tarina yksityiskohtia myöten, vaikka ohjaaja itse olisi käsikirjoittaja. Ohjaajan on saavutettava näkemys siitä, miten hän ohjaa elokuvan sävyä ja miten näyttelijät elokuvassa omaksuvat henkilöhahmot. Tämän vuoksi ohjaajan on tärkeää nähdä käsikirjoituksessa olevat alakontekstit, jotta hahmojen motiivit ja elokuvan premissi selviävät. (Tomaric 2008, 226-227).

Käsikirjoituksen omaksumisen jälkeen on siirryttävä pohtimaan kohtaus kerrallaan minkälaisiin paikkoihin kamera sijoitetaan ja mitä kuvakulmia kohtauksessa on, sekä minkälaisia kuvakokoja käytetään. Tämän jälkeen ohjaaja pohtii kuvaajan kanssa alustavaa kuvausaikataulua ja he käyvät läpi kuvauslokaatiot. (Tomaric 2008, 227-228).

Kun kuvausaikataulu on luotu, on aika louda kuvakäsikirjoitus. Kuvakäsikirjoitus on sarjakuvamainen kuvitus jokaisesta kohtauksesta ja siinä käytettävistä kuvakooista ja kuvakulmista. Jokainen kuvakäsikirjoituksen kuva sisältää tiedot kohtauksessa tapahtuvasta toiminnasta, kuten näyttelijöiden ja ympäristön liikkeistä tai eleistä. Ohjaajan ei kuitenkaan tule liikaa luottaa kuvakäsikirjoitukseen, sillä kuvauksissa saattaa tulla yllättäviä muutoksia tai esteitä. (Tomaric 2008, 229-231).

Usein ohjaaja pitää harjoitukset näyttelijöiden kanssa, harjoitusten määrä ja vaativuus on ohjaajan päätettävissä. Ohjaaja auttaa näyttelijöitä omaksumaan käsikirjoituksen hahmon, kuten sen persoonan, taustan ja motiivit. Harjoitusten tarkoitus ei ainoastaan ole testata näyttelijöiden kykyä lausua dialogia tai esittää hahmoaan, vaan on tärkeää myös parantaa kemiaa näyttelijöiden välillä ennen varsinaisia kuvauksia.

Työryhmän kanssa ohjaajan on havainnollistettava kaikille haettu visio ja sen tunnelma. Ohjaajan on kuvaajan lisäksi työskenneltävä etukäteen yhdessä myös esimerkiksi valaisijan, äänittäjän, lavastajien ja maskeeraajien kanssa. Näiden avaintekijöiden kanssa on tärkeää käydä läpi kuvauspaikat ja täten havaita mahdollisia esteitä tai saada oivalluksia kuvauspaikan uudesta hyödyntämisestä.

Where the dead crawlia tehdessäni teimme mielestäni hyvän pohjatyön. Käsikirjoituksesta tein kuusi eri versiota ja kuvauspaikat käytiin läpi paikanpäällä jo muutama kuukausi ennen varsinaisia kuvauksia. Myös tarvikehankinnat, kuten esimerkiksi maskeeraus ja lavasteet, järjestettiin jo runsaasti ennen kuvauksia. Pidin työryhmän kanssa myös useamman palaverin ja keskustelimme siitä, miltä halusin elokuvan näyttävän ja miten voisimme toteuttaa tiettyjä käsikirjoituksen kohtauksia.

Pidin myös ylimääräisiä palavereita yhdessä elokuvan kuvaajan Jaakko Rinteen ja elokuvan graafikon Eero Sundvallin kanssa, siitä miten elokuvan visuaalinen ilme toteutettaisiin.

5.3 Ohjaajan tehtävät kuvauksissa

Ohjaajan roolin kuvauksissa on haastava. Ohjaajan on määrätietoisesti pyrittävä johtamaan työryhmää, sortumatta kuitenkaan muita alistavaan käyttäytymiseen. Elokuvaohjaajan roolia voisi hyvin verrata kapellimestariin. Kaikki soittavat itsenäisesti instrumenttinsa seuraten nuotteja, mutta kapellimestari antaa koko orkesterille sävyn, aksentit ja nitoo orkesterin soinnin yhteen. Elokuvaohjaaja myös

hallitsee joukkoa asiantuntijoita, jotka hoitavat oman tonttinsa, mutta ohjaajan vastuulla on työn hitsautuminen yhteen kuvauksissa.

Ohjaajan tehtävä ei kuitenkaan ole vain ohjaamista, vaan hän toimii paikan päällä myös eräänlaisena työmoraalin nostattajana. Ohjaajan on siis oltava eräänlainen inspiraation lähde koko työryhmälle. Kuten missä tahansa työpaikassa, on työympäristön oltava positiivinen ja hyväksyvä.

Kuvaaja on ohjaajan tärkein yhteistyökumppani. Yhdessä kuvaajan kanssa ohjaaja muodostaa elokuvan ainekset kuvakerrontaan. Keskustelu kuvaajan kanssa on pidettävä yllä koko kuvausten ajan ja ohjaajan on otettava huomioon kuvaajan tarjoamat näkemykset kohtausten kuvausteknisistä toteutuksista.

Elokuvan luonteen mukaan, ohjaajan on myös omattava silmää valita täytekuvia. Statistien ja maisemien kuvaaminen antaa vapauksia leikkaajalle ja myös helpottaa leikkaajan työtä, jolloin hän voi valita täytekuvia parantaakseen esimerkiksi kohtauksen vaikutelmaa tietystä ympäristöstä.

Kuvauksissa ohjaajan on otettava avoin asenne ja oltava valmis ottamaan vastaan palautetta työryhmältä. Elokuvaa on tekemässä joukko taiteilijoita, joilla jokaisella saattaa olla paljonkin mielipiteitä prosessin etenemisestä, mutta päätöksiä tehdessä on ohjaajan pysyttävä tiukkana. (Tomaric 2008, 245).

Where the dead crawlin kuvaukset olivat minulle ohjaajana melko hektiset, sillä tein virheen ottaessani liikaa eri asioita hoidettavakseni. Olisin mahdollisesti ollut tyytyväisempi ohjaukseeni, jos olisin voinut keskittyä siihen kokonaisvaltaisesti. Valitettavan usein kuitenkin itsenäisissä elokuvatuotannoissa työryhmä on pieni ja useat työtehtävät kasaantuvat muutamalle ihmiselle.

Where the dead crawlin kuvaukset olivat, suuresta määrästä stressiä huolimatta, menestys. Sain pidettyä mielestäni hyvän kurin kuvauksissa, samalla kuitenkin säilyttäen positiivisen ja reippaan työhengen. Kuvaukset etenivät aikataulussa, eikä varsinaisia takaiskuja tullut.

5.4 Ohjaajan tehtävät jälkituotannossa

Usein kuvausten jälkeen ohjaaja saattaa olla uupunut ja jopa pettynyt syntyneeseen kuvausmateriaaliin. Ohjaajat saattavat pelätä menettävänsä elokuvan ohjat sen siirtyessä leikkaajalle. Tämä ei kuitenkaan ole välttämättä huono asia, sillä objektiivinen näkökulma kuvattuun materiaaliin saattaa löytää parhaat puolet elokuvan raakamateriaalista. Ohjaajan ei usein pitäisi liikaa kiintyä materiaaliin, sillä jos ohjaajan leikkatessa elokuvan hän tiedostaa tietyt kohtauksen johon hän mieltäytyi tai mitkä olivat haastavia ja siksi ehkä haluaa käyttää otoksia liian pitkän pätkän. Tämän kaltainen ohjaajan työskentely saattaa tappaa elokuvan dynamiikan. (Tomaric 2008, 254).

Jälkituotantoa aloittaessa ohjaajan on syytä ryhtyä keskustelemaan leikkaajan kanssa haetusta visiosta. Leikkaaja ei yleensä ole paikalla kuvauksissa, joten hän näkee kuvatun raakamateriaalin tuorein silmin. Tämä ohjaajan on katsottava eduksi, sillä leikkaaja voi saada kehittäviä ideoita editoidessaan elokuvaa. Ohjaajan on siis kannattavaa käyttää editointivaihe myös osittain rentoutumiseen ja ajatuksiensa selvittämiseen elokuvan tiimoilta. (Tomaric 2008, 254).

Kun leikkaaja on saanut työnsä lähelle loppua, on ohjaajan aika palata työskentelemään jälkituotannon pariin. Ohjaajalla on tilaisuus katsoa materiaalia kokonaisuutena ja uusin silmin. Tämän jälkeen ohjaaja keskustelee leikkaajan kanssa vielä elokuvan hiomisesta, jolloin leikkaaja saattaa työn valmiiksi. Ohjaajan on myös hyvä kerätä ulkopuolisia mielipiteitä elokuvasta ennen leikkauksen lukitsemista. Tosin monilla saattaa riittää mielipiteitä, mutta ohjaajan tehtävä on valikoida niistä parhaat, tai hän voi myös pysyä tiukkana, jos leikkaus miellyttää häntä nykyisessä mallissaan. (Tomaric 2008, 254).

5.5 Näyttelijöiden ohjaaminen kuvauksissa

Näyttelijöiden ohjeistaminen kuvauksissa on ohjaajan pääasiallinen työ. Ohjaajan täytyy työskennellä näyttelijöiden kanssa tiivisti kuvauspaikalla, jotta hän ymmärtää miten näyttelijät ovat omaksuneet esittämänsä hahmot. Usein ohjaajat omaavat

tekniset kyvyt, mutta kokevat ongelmia näyttelijäsuoritusten hallitsemisessa. Vain harvat ohjaajat ovat näytelleet, joten heille saattaa olla vaikeaa ymmärtää täysin näyttelijätyön prosessia. Ohjaajan on täten annettava näyttelijöille tiettyjä vapauksia toteuttaa näyttelijäkykyjään. (Tomaric 2008, 244-245).

Ohjaajan ei pitäisi liikaa demonstroida kohtauksia näyttelijöille, etteivät näyttelijät pakkiinnu liian paljon demonstroitavaan tyyliin. Näyttelijät on myös saatava unohtamaan ympärillä oleva kuvausryhmä laitteineen, jotta he pystyvät sukeltamaan rooleihinsa ohjaajan haluamalla tavalla. Ohjaaja voi helpottaa näyttelijän työtä monella tapaa. Hän voi antaa näyttelijän hahmolle fyysistä tekemistä, esimerkiksi hahmo voi vaihtaa autonrengasta samalla kun hän lausuu repliikkiään. Jos näyttelijä kokee vaikeaksi omaksua tiettyä tunnetilaa kohtauksessa, voi ohjaaja pyytää näyttelijää hakemaan vertailukohtaa hahmoonsa omasta kokemuksestaan, jotta kohtauksen aitous nousee esiin. (Tomaric 2008, 245).

Elokuvan kuvaukset eivät lähes koskaan seuraa käsikirjoitusta lineaarisesti. Tämä saattaa hämmentää monia näyttelijöitä ja he saattavat hukata hahmonsa tilanteen. Ohjaajan on pidettävä näyttelijät ajan tasalla siitä missä vaiheessa elokuvan hahmot elävät missäkin kohtauksessa. (Tomaric 2008, 245-246).

Yliharjoitellut kohtaukset, varsinkin tunteellisissa kohtaukset verottavat näyttelijän suoritusta, joten ohjaajan on pyrittävä minimoimaan hahmojen ylitulkinta. Tämä mahdollistaa uskottavamman näyttelijäsuorituksen ja spontaaniuden näyttelijätyössä. (Tomaric 2008, 246).

Itselläni ei ollut kovinkaan paljon kokemuksia näyttelijöiden ohjaamisesta. Where the dead crawlin näyttelijät koostuivat enimmäkseen kaveripiiristäni, eikä suurimmalla osalla heistä ollut aikaisempaa kokemusta näyttelemisestä.

Työlleni suurta helpotusta toi, kun eräs teatteria harrastava näyttelijä ehdotti minulle, että hän voisi pitää improvisaatioharjoituksia muille näyttelijöille ennen kuvauksia. Improvisaatioharjoitukset sujuivat hyvin ja koin, että se paransi näyttelijöiden kemiaa huomattavasti, monen ollessa toisilleen osittain vieraita.

Kuvauksissa näyttelijöiden ohjeistaminen sujui melko mutkattomasti ja moni näyttelijöistä improvisoi hahmojaan hyvällä tavalla. Uskon myös että elokuvassa käytetty raskas maskeeraus auttoi monia irtautumaan omasta persoonasta ja eläytymään enemmän esittämiinsä hahmoihin.

5.6 Työskentelytavat näyttelijöiden kanssa

Ohjaajilla on usein hyvin erilaiset tavat lähestyä näyttelijöitä. Kaikki näyttelijät ovat ihmisiä ja kaikki ihmiset ovat erilaisia, joten mitään tiettyä ohjenuoraa näyttelijöiden ohjaamiseen ei ole. Jokainen näyttelijä vaatii oman lähestymistapansa, toiset tahtovat, että ohjaaja näyttää suoraan heille mitä ohjaaja tahtoo, kun taas toisia tämä tapa loukkaa ja osa näyttelijöistä voi vaatia taivuttelua tai jännitettä. Näyttelijöitä ohjataan omalla tyylillä ja tapauskohtaisesti. (Goodridge 2002, 33).

Joskus ohjaamaan ryhtyneet kirjoittajat saattavat olla eksyksissä näyttelijöiden ohjaamisessa ja jopa menettää kärsivällisyytensä näyttelijöiden kanssa, kun dialogi ei kuulostakaan yhtä mielenkiintoiselta kuin se oli kirjoitettu tai kuviteltu. Joskus äärimmäisen lahjakkaatkin ja menestyneetkin ohjaajat eivät välttämät omaa kykyä kunnolla ohjata näyttelijöitä ja saattavat joutua pyytämään apua. Näyttelijöiden ohjaamista voi siis oppia, se ei siis ole kyky, jonka vain harvat valitut omaavat. (Weston 1996, 19-20).

Ohjaamisessa ja näyttelijöiden ohjaamisessa virheet ovat sallittuja. Toisinaan virheet voivat avata ohjaajalla tiedostamattomia lukkoja varsinkin näyttelijän työtä ohjatessa. Virheet voivat jopa innostaa joitakin näyttelijöitä löytämään hahmosta tai kohtauksesta jotakin uutta. (Weston 1996, 21).

Toisinaan älykkäät näyttelijät saattavat koetella ohjaajaa. He pidättelevät parasta suoritustaan, kunnes he tuntevat, että he voivat luottaa ohjaajan tyyliin. Jos näyttelijä tulee siihen tulokseen, ettei ohjaajalla ole hyvää makua, he saattavat vetäytyä näyttelijä-ohjaajasuhteesta ja tarkkailla vain omaa suoritustaan. Tämä saattaa usein koitua ongelmalliseksi, sillä silloin näyttelijästä tulee itsensä ohjaaja ja

hän tekee kahta työtä, eikä voi keskittyä täysin omaan työhönsä vapautuneesti. (Weston 1996, 25).

5.7 Ohjaajan identiteetti

Elokuvien tekeminen on hidasta ja raskasta työtä, joten ohjaaja, joka tekee kaikenlaisia elokuvia ilman omia päämääriä, saattaa tuntea työnsä hajanaiseksi. Ohjaajan on hyvä etsiä ja löytää oma taiteellinen identiteettinsä. Ohjaajan on syytä tutkia omia mieltymyksiään ja vahvuuksiaan, sillä tämä tulee tulevaisuudessa auttamaan häntä kehittymään työssään yhä paremmaksi. (Rabiger 2003, 24-25).

Individualismin aikana on myös ohjaajan syytä löytää individuaaliset ominaisuutensa ja heijastaa ne tekemiinsä elokuviin. Usein paras paikka etsiä omaa identiteettiä on oma elämä ja sen tuomat kokemukset, niin negatiiviset kuin positiiviset. Syvät kokemukset ovat rikkaus elokuvaohjaajalle, sillä niillä avuilla hän tuo elokuviin jotain täysin omaansa. (Rabiger 2003, 25-28).

Itse olen opiskeluni alusta lähtien tietänyt ohjaamisen olevan kiinnostuksen kohteistani suurin. Tyyliisuuntaa en usko minulle vielä syntyneen, sillä aikaisemmat ohjaustyöni ovat koostuneet pääasiassa kurssien harjoitustöistä. *Where the dead crawl* oli minulle oikeastaan ensimmäinen projekti, jonka tunsin täysin omakseni ja riippumattomaksi. En usko vielä löytäneeni identiteettiäni ohjaajana, mutta käsitykseni ohjaamisesta kehittyi mittavasti tehdessäni omaa elokuvaprojektia.

Elokuvan ollessa fiktiota ja vielä tärkeimmäksi osaksi pastissi, pääsin lähinnä toteuttamaan populaarikulttuuriin liittyviä mieltymyksiäni.

6 ESTETIIKKA

6.1 Visuaalinen estetiikka

Värit ovat yksi suurimpia elokuvan estetiikan määrittelijöitä. Ohjaajalla saattaa olla selkeä visio siitä minkälaiset värit elokuvaan määritellään sekä jälkituotannossa, että puvustuksessa, maskeerauksessa ja lavastuksessa. Joskus elokuvan värit kertovat omaa tarinaansa tai omaavat yhteyden elokuvan perimmäisiin elementteihin. (Goodridge 2002, 20).

Ohjaaja Pedro Almodóvar on äärimmäisen tarkka elokuviensa visuaalisesta ilmeestä. Hän työskentelee yhdessä espanjalaisten suunnittelijoiden kanssa, kun hän suunnittelee elokuviensa julisteita ja kansia (Goodridge 2002, 22). Tämä osoittaa kuinka pitkälle ohjaajat saattavat mennä luodessaan elokuviensa visuaalista estetiikkaa.

Elokuvan visuaalisuuteen vaikuttavat monet asiat. Aina ohjaaja ei voi hallita kaikkea kohtauksessa rakentuvaa muutosta. Ympäristötekijät ovat yksi suurimpia syitä tähän, esimerkiksi säätila voi muuttaa kohtauksen sävyä merkittävästikin, ja aina kuvausaikataulut eivät anna myöden kuvata kohtausta myöhempana ajankohtana. Toisinaan myös valaistus ei välttämättä palvele valittua kuvauspaikkaa ja tällöin ohjaaja on valintojen edessä siitä, miten hän käsittelee odottamattomat muutokset kohtaukseen. Ohjaajan on siis ajateltava myös käytännöllisesti suunnitellessaan elokuvan visuaalista ilmettä niin esituotannossa kuin kuvauksissakin.

Kuten aiemmin olen selventänyt, visuaalisuaalinen ulosanti oli ehkäpä tärkein elementti *Where the dead crawlissa*. Elokuvan tyylilaji oli kauhu ja visuaalinen ulkomuoto oli monilta osin tyylilajille ominainen.

Maskeeraus oli yksi osa-alue, johon käytin paljon vaivaa. Minulla ei oikeastaan ollut aikaisempaa kokemusta maskeerauksesta, joten ennen kuvauksia harjoittelin maskeerausta itseeni. Friikkiperheen hahmot oli saatava näyttämään syrjäseudun

asukeilta ja zombeihin tahdoin hyvin perinteisen ilmeen, jossa kalpeus ja mädäntyneisyys hallitsivat.



Kuva 3: Zombien kasvot olivat raskaasti maskeeratut Where the dead crawlissa.

Visuaaliseen ulosantiin käytettiin siis suhteellisen paljon vaivaa huomioon ottaen se, että elokuva oli itsenäistä tuotantoa.

6.2 Sisällöllinen estetiikka

Kun ohjaaja tuntee elokuvan tekemisen säännöt ja kaavat, on hän myös valmis rikkomaan ne. Roman Polanski teki uransa alkuaikoina kuvakäsikirjoitukset elokuviinsa, mutta totesi sen rajoittavan häntä taiteilijana. Polanski koki, että kuvakäsikirjoitukset tappoivat spontaaniuden elokuvasta, ja että hän koki tekevänsä parasta työtä ohjaajana, kun improvisaatiolle oli tilaa. (Goodridge 2002, 29-31).

Sisällölliseen estetiikkaan voi vaikuttaa vahvasti myös jälkituotannossa. Ohjaajan työskennellessä leikkaajan kanssa hän voi pyytää muuttamaan leikkauksen järjestystä, esimerkiksi äärimmäisen tunteellisesta ja intiimistä kohtauksesta leikataan askeettiseen ja neutraaliin kohtaukseen. Tämän kaltainen ”kuuman” ja ”kylmän” sekoittaminen voi luoda elokuvaan tehokasta dynamiikkaa.

Elokuvan sisällöllistä estetiikkaa on myös tarinan kuljettamisen jatkuvuus ja elokuvan kuvakerronnallisen liikkeen jatkuvuus. Elokuvassa ei siis ole olennaisinta ainoastaan vain elävä kuva vaan pikemminkin otosten katkeamaton ketju, joka muodostaa rakenteellisen kokonaisuuden. Ohjaaja on pitkälti vastuussa näiden rakennellisten elementtien käsittelystä päättävällään. (Sharff 1982, 1-2).

Where the dead crawl in sisällöllinen estetiikka painottui melko pitkälti viittamaan genrensä esikuviin ja yhdistelemällä niiden elementtejä. Sisällöstä eniten irti saavat todennäköisesti lajityypin ystävät ja tietenkin elokuville itsensä avarakatseisina pitävät.

7 LEIKKAUS

7.1 Leikkaaja

Elokuvan leikkaaja on jälkituotannon avainhenkilö. Leikkaaja suorittaa elokuvan lopullisen koostamisen valitsemillaan kuva- ja ääniotoksilla. Leikkaajan työ

kysyykin paljon luovia ja teknisiä kykyjä. Käsikirjoitus on hallitsevin tekijä, joka sitoo leikkaaja kokonaisuuden rakentamisessa. (Pirilä & Kivi 2008, 26-27).

7.2 Leikkausprosessi

Leikkaustyöhön kuuluu useita eri vaiheita. Ensimmäinen vaihe on materiaalin katsominen. Tämän jälkeen leikkaaja alkaa koostamaan raakaleikkausta, jota kutsutaan nimellä editor's cut. Editor's cut on usein elokuvan lopullista kestoa huomattavasti pidempi. Ohjaajan astuessa mukaan leikkausvaiheeseen, hän antaa ohjeita leikkaajalle ja he yhdessä hiovat viimeistelevät leikkauksen. Tätä versioita kutsutaan nimellä director's cut, tämä onkin usein lopullinen versio elokuvasta. Tosin on täysin ohjaajasta riippuvaa, kuinka intensiivisesti hän tahtoo olla mukana leikkauksessa. Osa ohjaajista tahtoo leikata itse, jotkut taas tahtovat tehdä leikkaajan kanssa tiivistä yhteistyötä ja toiset eivät juurikaan vaivaudu puuttumaan leikkaajan työhön. (Pirilä & Kivi 2008, 27).

Koska olin itse leikkaaja ja ohjaaja, saatoin tulla työlleni sokeaksi. Siksi pyysinkin muutamia työryhmän jäseniä tulemaan katsomaan raakaversioita elokuvasta ja antamaan mielipiteitään leikkauksen laadusta. Ulkopuolinen leikkaaja olisi ehkä pystynyt suhtautumaan työhön objektiivisesti ja olisin ohjauksen puolelta saanut kasattua ajatuksiani. Leikkaus meni kuitenkin mielestäni suhteellisen onnistuneesti, vaikka toisaalta raakamateriaalia katsoessani tulin aatoksiin, että tietynlaisia kohtauksia olisi voinut olla enemmänkin. On tosin mahdollista, ettei ulkopuolinen leikkaaja olisi jakanut näkemystä kanssani.

Jälkituotanto ei kuitenkaan ollut täysin omilla harteillani. Saatua leikkauksen valmiiksi, matkustin Helsinkiin elokuvan kuvaajan Jaakko Rinteen luo. Rinne teki elokuvaan värimäärittelyn, jota yhdessä pohdimme ja kerroin omista toiveistani värimaailman suhteen. Rinne teki myös visuaalisia erikoistehosteita, joiden kehittämisessä toimin myös enemmän ohjaajan näkökulmasta.

Värimäärittelyllä kokeiltiin ensin retrohenkisempiä lämpimiä värejä, jotka toimivat hyvin sisätiloissa kuvatuissa kohtauksissa. Mutta koko elokuvan idea oli tapahtua

yöllä, eivät lämpimät värit tehneet oikeutta ulkona kuvatuille kohtauksille. Hetken värejä kokeiltuamme päädyimme kylmiin sävyihin, joissa syaani ja sininen hallitsivat koko teoksen värimäärittelyä. Koin tämän värimäärittelyn tekevän kohtaukset yhtenäisiksi, silti säilyttäen vanhan kauhuelokuvan ilmeen.



Kuva 4: Kuva Where the dead crawlista. Värimäärittelyn tuomia eroja.



Kuva 5: Kuva Where the dead crawlista. Värimäärittelyn tuomia eroja.

8 LOPUKSI

Tässä opinnäytetyössä kerroin eri työtehtävistä, jotka kuuluivat minulle tehdessäni omaa lyhytelokuvaani. Esittelin jokaista työroolia yleisesti ja lisäsin omakohtaiset kokemukseni mukaan.

Elokuvaprojektini päätyttyä koen suurta helpotusta. Omasta mielestäni onnistuin tavoitteissani toteuttaa tietynlaiselle kohderyhmälle lyhytelokuvan. Koin kasvaaneni paremmaksi projektin hallitsijaksi lyhytelokuvatuotannon aikana, vaikka välillä yhdelle ihmiselle kasaantunut työmäärä tuntui raskaalta taakalta.

Where the dead crawl oli minulle eräänlainen tulikoe, sillä se oli oikeastaan ensimmäinen varsinainen ohjaustyöni. En myöskään aikaisemmin ollut juurikaan tuottanut, koska tavallaan pelkäsin sen tuomaa vastuuta. Leikkaus oli minulle tutuin osa-alue ja sen koin teknisesti kevyimmäksi tehtäväksi. Myös ollessani ohjaaja koin tosin leikkausvaiheessa pientä tyytymättömyyttä itseeni ja koin etten välttämättä antanut läheskään kaikkea itsestäni irti. Samalla myös ymmärsin ettei se aina ole edes mahdollista, varsinkin kun tein elokuvaani vain vapaa-ajallani.

Seuraavaa tuotantoa aloittaessani olen mitä todennäköisimmin itsevarmempi ohjaajana ja tiedän astetta paremmin mitä elokuvaltani haluan. Tahdon myös seuraavalla kerralla käyttää vielä enemmän aikaa esituotantoon ja toivon saavani enemmän suuremman budjetin, joka mahdollistaisi laajemman tuotannon.

Toivon tämän tutkielman auttavan jokaista tuoretta elokuvantekijää ja innostamaan tätä kokeilemaan mahdollisuuksiaan, vaikka tuotannon budjetti olisikin lähes mitätön.

LÄHTEET

Alanen, Antti & Alanen, Asko 1985. Musta peili: Kauhuelokuvan kehitys Prahan ylioppilaasta Poltergeistiin. Helsinki. Suomen elokuva-arkisto.

Goodridge, Mike 2002: Screencraft: Directing. Sveitsi. Roto Vision.

Hokkanen, Jouni & Virolainen, Nalle 1990. Roskaelokuvat. Tampere. Hiljainen Kulttuuriyhdistys ry.

Honthaner, Eve Light 2001. The Complete Film Production Handbook. Yhdysvallat. Focal Press.

Irving, David K. & Rea, Peter W. 2006. Producing & Directing the Short Film & Video. Yhdysvallat. Focal Press.

Newman, Kim 1988. Nightmare Movies: A Critical History of the Horror Movie from 1968. Lontoo. Bloomsbury Publishing.

Pirilä, Kari & Kivi, Erkki 2008. Leikkaus. Keuruu. LIKE.

Rabiger, Michael 2003: Directing: Film Techniques and Aesthetics. Yhdysvallat. Focal Press.

Sharff, Stefan 1982: Kinemaattisista Elementeistä – tiivistelmä teoksesta Elokuvan Elementit. (Suomennos: Max Juntunen 1991). Yhdysvallat. Columbia University Press.

Tomaric, Jason J. 2008: The Power Filmmaking Kit. Yhdysvallat. Focal Press.

Weston, Judith 1996: Näyttelijän ohjaaminen. (Suomennos: Päivi Hartzell 1999). Jyväskylä. Nemo.

Where the dead crawl: http://www.youtube.com/watch?v=35OEB_GTsyA